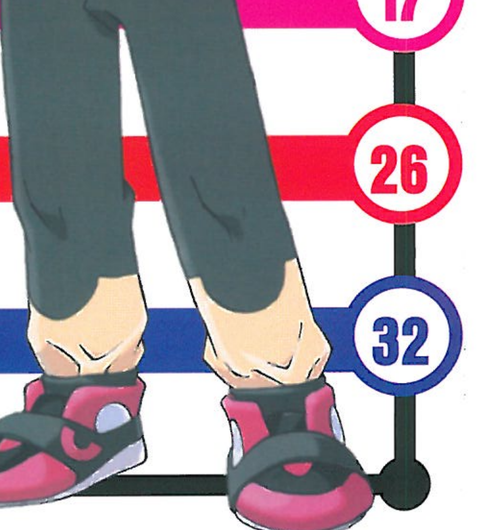


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
REVISTA POKéMON
TM
Nº 61
Por los expertos de Nintendo Acción
¡Gratis!
¡¡Hazte con Deoxys!!
POKEMANÍA
Deoxys ya es nuestro, descubre cómo lo hicimos
CONCURSO ANIVERSARIO
Sorteamos...
2 GAMECUBE
2 GAME BOY SP
6 COLOSSEUM
6 ROJO Y VERDE
ZONA POKéMON
¡Los dibujos más chulos de nuestros artistas!
¡¡Los ataques definitivos!!
¡¡TODOS LOS MOVIMIENTOS HUEVO DE ROJO FUEGO Y VERDE HOJA!!
LOS SECRETOS DE LA GUARDERÍA
¿Cómo serán Pokémon Perla y Diamante?





QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@axelspringer.es ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte**: BOYACA •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-25632-2005

RUMORES SOBRE PERLA Y DIAMANTE

Así podrían ser las nuevas joyas Pokémon

¿Te gustaría jugar los próximos Perla y Diamante para DS, sabiendo que todos los personajes que verás están controlados por otros jugadores?

No está confirmado oficialmente por Nintendo, que conste, pero se habla por ahí de interesantes cambios en la forma de jugar al próximo Pokémon para DS. Según estos rumores, Perla y Diamante podrían jugarse "a pachas", en **modo cooperativo y competitivo.** Vamos, jugar la aventura completa conectado a otros jugadores y colaborar o luchar contra ellos.

Un mundo con... ¿miles de entrenadores?

Pero aún hay más, y más impactante: podría ser que los líderes de gimnasio fueran... ¡jugadores como tú! Con la próxima conexión Wifi de la que disfrutaremos los usuarios de DS, que permitirá **jugar con gente de cualquier lugar del mundo,** bien podría ser que cada jugador pudiera recorrer, con total libertad, el mundo de Perla y Diamante. Podría unirse al Team Rocket, abrir una tienda, un hotel, o luchar contra otros jugadores hasta convertirse en líder de gimnasio. Además, también **se espera que los gráficos sean en 3D,** con la misma calidad que los de «Pokémon Stadium 2» para Nintendo 64.

¡MENUDO OFERTÓN... EN JAPÓN!

¡Esto es un pack: CUBE con Pokémon XD incluido!

Está confirmado que el próximo título Pokémon para GameCube, **«Pokémon XD», se podrá comprar junto con la consola en un fantástico pack.** Como sabéis, será el RPG definitivo para CUBE y nos sumergirá en una de las aventuras Pokémon más largas y espectaculares de la historia. El pack estará **disponible en Japón ya mismo, el 4 de agosto, por 16.800 yen (128 Euros).** Y además del juego, se incluirá una tarjeta de memoria de 59 bloques. ¿Cuándo lo tendremos en España?, ¡¿cuándo?!





¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a nintendoaccion@hobbypress.es junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso...

"Me gusta mucho la MO 02, Vuelo, porque he visitado todas las ciudades y puedo ir a donde quiera."

DOUGLAS
Madrid

"Ojala existieran los pokémon en la realidad. Me gustaría ser un entrenador Pokémon y por eso me compro todas las ediciones que salgan."



PACO PORTO LÓPEZ
E-mail

"Mi Pokémon favorito es Mew, dicen que se puede conseguir en Esmeralda. ¡¿Cuándo llegará Octubre?!"



HELENA BLAYS
E-mail

"A mí lo que me gusta es tener un buen equipo, ¡que pueda hacer frente a bichinos de cualquier Tipo!"



MARTA DEL PESO
Madrid

CONCURSO: ¡¡Cumplimos 5 años!!

¡Continuamos celebrando el quinto cumpleaños de la Revista Pokémon!

CONCURSO DE ANIVERSARIO

¡Genial! Nueva oportunidad para participar en el concurso aniversario. Los que ya lo hayáis hecho, paciencia; los que aún no hayáis podido, mil perdones. Este mes no se nos pasa poner el número al que hay que enviar los mensajes. A ver: 5354. Sí... ¿dónde tendremos la cabeza, chicos?

SORTEAMOS:

1er PREMIO

2 Mega-Pak

GameCube + GB Advance SP + Pokémon Colosseum + Pokémon Rojo y Verde + funda y tapa GBA



2º PREMIO



Packs de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja + funda y tapa GBA



3er PREMIO



Pokémon Colosseum para GameCube



¿Cómo participar en este megaconcurso?

Ajá, estáis deseando saber qué tienes que hacer para llevaros estos superregalos. Bueno, tranquilos, que no lo vamos a poner muy difícil. La clave está en el **megapóster** con las **60 portadas** que volvemos a regalar este mes. ¿Lo habéis visto ya?



1. ¿Qué Pokémon aparece con más frecuencia en nuestras portadas?

No hagáis trampa y **no contéis el Pikachu que aparece en el logo**. ¿Ya tenéis la respuesta? Vale, pues que sepáis que, si lo acertáis, participaréis en el sorteo para **conseguir** los **6 Packs Pokémon Rojo/Verde y los 6 Colosseum**. ¿Qué tenéis que hacer para optar a los dos premios "gordos"?

Para optar a los 2 MEGA-PAKS GC+GBA, tenéis que saberos ésta...

2. ¿En qué número de revista aparece un Pokémon Agua-Siniestro, con habilidad Piel Tosca, que mide 1,8m., pesa 88,8 Kg. y tiene temibles mandíbulas?

Vale, ahora coged el móvil y enviad un mensaje al número 5354 con la clave PKMN60 y las respuestas. Si sólo sabéis la primera respuesta, escribid:

PKMN60 + respuesta + los datos personales

(ejemplo PKMN60 + pinsir + juan maria chuli, c/rollo,26, madrid)

Si os sabéis las dos, entonces escribid lo siguiente:

PKMN60 + respuesta + respuesta + datos personales

(ejemplo PKMN60 + pinsir + 50 + juan maria chuli, c/rollo,26, madrid)

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por sms: 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de agosto de 2005.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



Nintendo y Movistar organizan Moviplaya, el evento del verano

¡¡¡DEOXYS ESTÁ EN LA PLAYA!!!

Tú también quieres conseguirlo, ¿verdad? Deoxys es el Pokémon más secreto y raro que existe, y nosotros... ¡te vamos a contar dónde y cómo hacerte con él! ¡¡En Moviplaya, este verano!!

Pues mira, para empezar debes tener un juego Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja, porque si no, mal vamos amigo. Y luego, agarrar tu consola con el cartucho dentro y acudir a alguna de las citas de Moviplaya. Sí, son las del cuadro de la izquierda. Mira a ver qué playa te queda más cerca y planea tu viaje. Una vez allí, **además de conseguir a Deoxys, podrás probar Pokémon Esmeralda,** echarte todas las partidas que te dé la gana a los últimos títulos de Nintendo DS (incluso podrás **probar el esperado «Nintendogs»**) y participar en todo lo que Moviplaya trae consigo: futbolín humano, combates con pistolas de agua, clases de baile... y todo esto a tu aire, claro. Para eso estás en la playa, para pasarlo bien, ¿no? Y para pillar a Deoxys, sí, es verdad.

Fechas de Moviplaya

	FECHA	CIUDAD	PLAYA
Julio	15, 16, 17	Ayamonte	Isla Canela
	19	La Coruña	de Riazor
	22, 23, 24	Gijón	de Poniente
	26	Castrourdiales	de Ostende
	29, 30, 31	Laredo	de la Salvé
Agosto	3	Vinaroz	del Fortí
	4	Gandía	de Gandía
	6, 7	Cullera	de San Antonio
	9	Sant Antoni de Calonge	de Sant Antoni Calonge
	12, 13, 14	Roses	Frente Puerto Deportivo
	17	Pilar de la Horadada	de la Higuerica
	19, 20, 21	Almería	del Zapillo
	23	Vélez Málaga	de Torre del Mar
	24	Estepona	de la Rada
	26, 27, 28	Benalmádena	de Malapesquera

¿QUÉ ES EL ORI-TICKET?

EL ORI-TICKET ES EL BILLETE QUE TE PERMITIRÁ VIAJAR A LA ISLA MÁS SECRETA DE KANTO: LA ISLA ORIGEN. Con el Ori-Ticket, los jugadores de Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja pueden viajar desde el puerto de Ciudad Carmín hasta la Isla Origen. Allí podrás capturar al ya famoso "Deoxys", el Pokémon secreto de estas dos ediciones. Eso sí, antes de combatir contra este impresionante Pokémon, recuerda salvar la partida porque, si se te escapa... ¡ya no volverá a aparecer! ¡Argh!

¡¡¡Corre a la caseta Pokémon, correee!!!

¡Que no es broma! Si no te das vidilla, lo mismo llegas y hay más de 200 Pokémaniacos haciendo cola para hacerse con el Ori-Ticket, como nos ocurrió en el Moviplaya de Cádiz.



▲ *Los Pokémaniacos gaditanos rompieron todas las previsiones y acudieron en masa a la llamada nintendera. ¡Más de 200 jugadores haciendo cola para conseguir a Deoxys!*

▲ *Nosotros también nos pusimos a la cola, y... no te preocupes, que avanza rapidito y conoces gente.*

▲ *Todo el mundo quería saber qué era "lo del Pokélo raro" y la caseta de Deoxys se veía rodeada por las huestes Pokémonicas. Menos mal que las azafatas ponían un poco de orden, para que todo el mundo guardase turno.*

¡Pasa la página y te enseñaremos cómo puedes conseguir a Deoxys!

¡¡Hazte con Deoxys y... juega a lo último de DS!!

Cumplido el objetivo de conseguir al Pokémon más raro de todos, no olvides que también puedes ir a las casetas de Nintendo DS. Allí te esperan 13 títulos para que los juegues, toques, soples... ya sabes.

En Nintendo DS podrás probar:

Another Code
Goldeneye
Metroid Demo
NFS: Underground 2
Pac-Pix
Pictochat
Project Rub
Ridge Racer
Splinter Cell
Super Mario 64
Wario Ware Touched!
Yoshi's Touch and Go
Nintendogs

¡Prepara antes tu cartucho!

ANTES DE RECIBIR EL ORI-TICKET, DEBES PREPARAR TU CARTUCHO SIGUIENDO ESTOS PASOS:

1. Ve a cualquier "Tienda Pokémon".
2. Acércate al mostrador: debe haber un papel encima de la mesa.
3. Pulsa el Botón A cerca del papel, acepta responder al cuestionario.
4. Pon las siguientes palabras en los tres primeros huecos: "CONEXIÓN CON TODOS".
5. La persona que está tras el mostrador, reaccionará y te dirá que ahora puedes recibir REGALOS MISTERIOSOS.
6. Guarda tu partida y apaga la Game Boy Advance.
7. Pon el "conector inalámbrico" a tu Game Boy Advance si no lo habías hecho.
8. Enciende el juego, y verás que ha aparecido un nuevo cuadro de texto con "REGALO MIST."
9. Cuando selecciones "REGALO MISTERIOSO" verás "TARJETAS MISTERIOSAS" y "NOTICIAS MISTERIOSAS". Selecciona "TARJETAS MISTERIOSAS"
10. Ahora puedes recibir el Ori-Ticket desde una persona autorizada por Nintendo. ¡QUÉ BIEN!



▲ Estos simpáticos chavales estuvieron esperando mucho tiempo, pero... ¡fueron los primeros en conseguir a Deoxys! ¡Enhorabuena!

CUANDO TENGAS A DEOXYS podrás intercambiarlo de Rojo Fuego a Verde Hoja (y viceversa) y también a Rubí o Zafiro. En cada juego tendrá una de sus 3 formas.

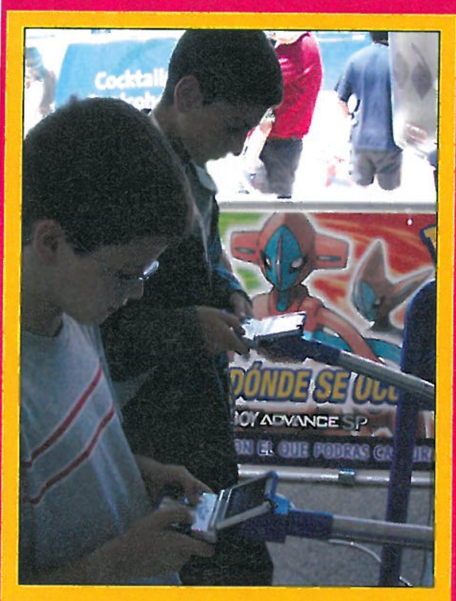


▲ Ya tienes a Deoxys, te has bañado, te has tomado un helado... ¡¿y aún no has ido a ver los juegos de DS?! Pues te están esperando los próximos éxitos: Nintendogs, Another Code, Pac-Pix...



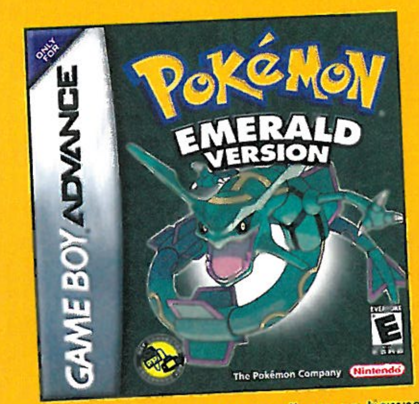
◀ ¡Ahora mismo está recibiendo el Ori-Ticket! Y minutos más tarde, ahí anda, luchando contra Deoxys. ¡Bien!

¡Pero si es...!



¡ES... MERALDA! ¡EL POKéMON ESMERALDA! ¡Y TAMBIÉN PUEDES PROBARLO EN LA CASETA DEOXYS!

Estarás como una moto de contento tras conseguir el Ori-Ticket, pero tranquilízate porque, si no, lo mismo revientas de emoción al ver las GBA con «Pokémon Esmeralda» que Nintendo tiene allí preparadas. Sí, puedes jugarlo todo lo que quieras (hombre, tampoco te quedes 27 horas probándolo, que los de Moviplaya tendrán que ir recogiendo) y hacerte con unos cuantos Pokémon, para ver qué tal. ¿Verdad que es un flipe poder jugarlo meses antes de que salga en España? ¿Que cuándo sale? Pues el 21 de octubre, hombre.



Los japoneses y americanos ya llevan un tiempo disfrutando del último juego Pokémon para GBA. Si te mola Rayquaza, no te pierdas Esmeralda.

Descubre todos los secretos de la guardería Pokémon...



...y domina los movimientos huevo

Si creías que ya lo habíamos dicho todo sobre Pokémon Rojo y Verde, estás muy equivocado. Todavía nos queda hablarte de los misterios de la Guardería de Isla Quarta. Con este especial queremos que te conviertas en un experto criador Pokémon, una categoría a la que pocos pueden aspirar.

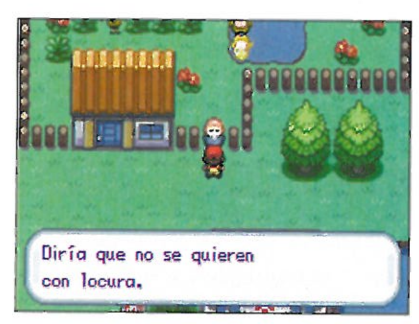
El secreto de la Guardería de Isla Quarta

Durante la aventura de Pokémon Rojo y Verde **encontrarás una Guardería en la Ruta 5 y otra en Isla Quarta.** En ambas puedes dejar a tus Pokémon para que suban de nivel mientras viajas por Kanto y Archi7, pero solo en la de Isla Quarta conseguirás algo alucinante. Si dejas un Pokémon macho y otro hembra que sean compatibles, pasado un tiempo el encargado de la Guardería te dirá que tus Pokémon han tenido un Huevo. Pues bien, si recoges ese Huevo, lo incorporas a tu equipo y caminas con él, tarde o temprano el Huevo eclosionará y **aparecerá un estupendo bebé Pokémon de nivel 5 que será de la misma especie que la hembra .**

Si quieres asegurarte de si tu pareja Pokémon tendrá un Huevo o no, **habla con encargado de la Guardería y observa lo que te dice.** Según la frase que te diga, conocerás el nivel de compatibilidad de tus Pokémon. Normalmente, cuanto mayor sea la compatibilidad entre ellos, →



En Pokémon Rojo y Verde hay dos guarderías, pero solo en la de Isla Quarta obtendrás HUEVOS de los que saldrán estupendos bebés Pokémon.



Tras dejar una pareja de Pokémon en la GUARDERÍA, habla con el encargado y según lo que te diga, sabrás su nivel de compatibilidad.

MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur

GRUPO HUEVO: Monstruo/Planta

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Pantalla Luz	Psíquico
Cabezazo	Normal
Velo Sagrado	Normal
Encanto	Normal
Danza Pétalo	Planta
Hoja Mágica	Planta
Silbato	Planta
Maldición	¿?

Charmander, Charmeleon, Charizard

GRUPO HUEVO: Monstruo/Dragón

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Tambor	Normal
Poder Pasado	Roca
Avalancha	Roca
Mordisco	Siniestro
Enfado	Dragón
Paliza	Siniestro
Danza Espada	Normal
Danza Dragón	Dragón

Squirtle, Wartortle, Blastoise

GRUPO HUEVO: MONSTRUO/AGUA 1

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Niebla	Hielo
Neblina	Hielo
Profecía	Normal
Azote	Normal
Alivio	Normal
Chapoteolodo	Tierra
Bostezo	Normal

Caterpie, Metapod, Butterfree

GRUPO HUEVO: Bicho

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

Weedle, Kakuna, Beedrill

GRUPO HUEVO: Bicho

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot

GRUPO HUEVO: VOLADOR

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Persecución	Siniestro
Finta	Siniestro
Profecía	Normal
Ala de Acero	Acero
Aire Afilado	Volador

Rattata, Raticate

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Chirrido	Normal
Rueda Fuego	Fuego
Golpes Furia	Normal
Mordisco	Siniestro
Contador	Lucha
Inversión	Lucha
Alboroto	Normal
Contoneo	Normal

Spearow, Fearow

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Finta	Siniestro
Falsotortazo	Normal
Cara Susto	Normal
At. Rápido	Normal
Triataque	Normal
Impresionar	Fantasma
Ataque Aéreo	Volador

EKANS, ARBOK

GRUPO HUEVO: Campo/Dragón

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Persecución	Siniestro
Portazo	Normal
Rencor	Fantasma
Paliza	Siniestro
Colmillo Ven.	Veneno

Pichu, Pikachu, Raichu

GRUPO HUEVO PICHU: Ninguno

GRUPO HUEVO PIKACHU Y RAICHU: Campo/Hada

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Inversion	Lucha
Venganza	Normal
Presente	Normal

menor será el tiempo (o mejor dicho el número de pasos) que necesitarás hasta obtener un HUEVO. Aquí tienes, con su significado, las frases que te puede decir este amable anciano:

"... se llevan estupendamente". Significa que con pocos pasos que des conseguirás un Huevo.

"... se llevan bastante bien". Igual que en el caso anterior, pero te costará un poquito más.

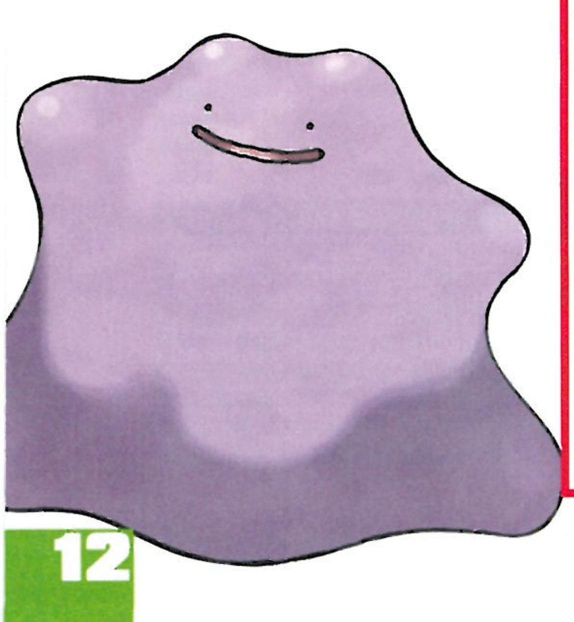
"...no se quieren con locura". Obtendrás un Huevo, aunque tardarás.

"... prefieren jugar con otros Pokémon". La pareja es incompatible y nunca tendrá un Huevo.

No olvides que para que un Huevo eclosione, tendrás que incorporarlo en tu equipo y caminar con él un número de pasos que dependerá de la especie. Por ejemplo, los Huevos de Snorlax requieren mucho más pasos que los de Rattata hasta ver que eclosionan.



Si quieres recoger a alguno de los Pokémon que dejaste en la Guardería, tendrás que pagar dinerito, pero merece la pena la inversión.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Otra Vez	Normal
Doblebofetón	Normal
Deseo	Normal
Carga	Eléctrico

SANDSHREW, SANDSLASH

GRUPO HUEVO: Campo/Hada

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Azote	Normal
Velo Sagrado	Normal
Contador	Lucha
Giro Rápido	Normal
Avalancha	Roca
Garra Metal	Acero
Danza Espada	Normal
Garra Brutal	Normal

NIDORAN (hembra), NIDORINA, NIDOQUEEN

GRUPO HUEVO NIDORAN (HEMBRA): Monstruo/campo

GRUPO HUEVO NIDORINA Y NIDOQUEEN: Ninguno

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Supersónico	Normal
Anulación	Normal
Derribo	Normal
Foco Energía	Normal
Encanto	Normal
Contador	Lucha
Paliza	Siniestro

NIDORAN (macho), NIDORINO, NIDOKING

GRUPO HUEVO : Monstruo/Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Contador	Lucha
Anulación	Normal
Supersónico	Normal
Derribo	Normal
Amnesia	Psíquico
Confusión	Psíquico
Paliza	Siniestro

CLEFFA, CLEFAIRY, CLEFABLE

GRUPO HUEVO : Hada

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Presente	Normal
Metrónomo	Normal
Amnesia	Psíquica
Tambor	Normal
Bote	Volador
Mimético	Normal
Deseo	Normal
Sustituto	Normal

VULPIPX, NINETALES

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Finta	Siniestro
Hipnosis	Psíquico
Azote	Normal
Rencor	Fantasma
Anulación	Normal
Aullido	Normal
Más Psique	Normal
Onda Ígnea	Fuego

IGGLYBUFF, JIGGLYPUFF, WIGGLYTUFF

GRUPO HUEVO IGGLYBUFF: Ninguno

GRUPO HUEVO JIGGLYPUFF Y WIGGLYTUFF: Hada

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Canto Mortal	Normal
Presente	Normal
Finta	Siniestro
Deseo	Normal
Llanto Falso	Siniestro

ZUBAT, GOLBAT, CROBAT

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
At. Rápido	Normal
Persecución	Siniestro
Finta	Siniestro
Tornado	Volador
Remolino	Normal
Maldición	¿?

ODDISH, GLOOM, VILEPLUME, BELLOSSOM

GRUPO HUEVO: Planta

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Danza Espada	Normal
Hoja Afilada	Planta

Los grupos Huevo y Ditto

Cuando dejas una pareja de Pokémon en la Guardería de Isla Quarta, el contenido del Huevo lo determina la especie a la que pertenece la hembra. Si dejas un macho y una hembra de la misma especie, obtendrás un Huevo del que saldrá un Pokémon (nivel 5) de la misma especie de la madre cuando era bebé. Así, **de una pareja de Alakazam, el resultado será un Abra. No es necesario que la pareja sea de la misma especie,** solo deben ser del mismo Grupo Huevo. Todos,excepto legendarios y Ditto) pertenecen a uno de estos Grupos: ➔

DATOS DE LA POKéDEX

Nº067 MACHOKE

POKéMON SUPERPODER

ALT. 1,5 m

PESO 70,5 kg



Su musculoso cuerpo es tan fuerte que usa un cinto anti-fuerza para controlar sus movimientos.

START GRITO · A MÁS DATOS · B ATRÁS

Muchas veces solo con observar el aspecto de un Pokémon sabrás su Grupo Huevo. Por ejemplo, parece evidente que este Machoke pertenece el grupo Forma Humana.

POKéMON de ciudad · PÁG.10/12

Nº132 DITTO

POKéMON TRANSFORM.

ALT. 0,3 m

PESO 4,0 kg

Puede copiar el código genético de un enemigo y transformarse en una réplica del mismo.

START GRITO · A MÁS DATOS · B ATRÁS

La capacidad de transformación de Ditto le permite cruzarse con montones de especies Pokémon y hacer tanto de papá como de mamá. Búscalo en la Ruta 14 y sorpréndete.

GRUPOS HUEVO

Planta	Bicho
Volador	F. Humana
Mineral	Monstruo
Hada	Dragón
Amorfo	Género Desconocido
Agua 1	Agua 2
Agua 3	Campo

MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Azote	Normal
Síntesis	Planta
Encanto	Normal
Arraigo	Planta

PARAS, PARASECT

GRUPO HUEVO: Bicho/Planta

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Falsotortazo	Normal
Chirrido	Normal
Contador	Lucha
Psicorrayo	Psíquico
Azote	Normal
Dulce Aroma	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Persecución	Siniestro

VENONAT, VENOMOTH

GRUPO HUEVO: BICHO

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Relevo	Normal
Chirrido	Normal
Gigadrenado	Planta
Doble Rayo	Bicho

DIGLETT, DUGTRIO

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Finta	Siniestro
Chirrido	Normal
Poder Pasado	Roca
Persecución	Siniestro
Paliza	Siniestro
Alboroto	Normal
Avalancha	Roca

MEOWTH, PERSIAN

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rencor	Fantasma
Encanto	Normal
Hipnosis	Psíquico
Amnesia	Psíquico
Más Psique	Normal
Ayuda	Normal

PSYDUCK, GOLDUCK

GRUPO HUEVO: Agua 1/Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Hipnosis	Psíquico
Psicorrayo	Psíquico
Profecía	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Premonición	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Tajo Cruzado	Lucha
Alivio	Normal

MANKEY, PRIMEAPE

GRUPO HUEVO: CAMPO

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Avalancha	Roca
Profecía	Normal
Meditación	Psíquico
Contador	Lucha
Inversión	Lucha
Paliza	Siniestro
Desquite	Lucha
Estímulo	Normal

GROWLITHE, ARCANINE

GRUPO HUEVO: CAMPO

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Velo Sagrado	Normal
Triturar	Siniestro
Golpe	Normal
Giro Fuego	Fuego
Aullido	Normal
Onda Ígnea	Fuego

POLIWAG, POLIWHIRL, POLIWRATH, POLITOED

GRUPO HUEVO: AGUA 1

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Neblina	Hielo
Bote	Volador
Rayo Burbuja	Agua
Niebla	Hielo
Telépata	Normal
Hidrochorro	Agua
Bola Hielo	Hielo

ABRA, KADABRA, ALAKAZAM

GRUPO HUEVO: FORMA HUMANA

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Otra Vez	Normal
Barrera	Psíquico

Especial guardería Pokémon

➔ Para averiguar el Grupo Huevo de un Pokémon, la mayor parte de las veces te bastará con observar atentamente su imagen. Hay algunos Pokémon que sólo pueden ser de un grupo determinado. Por ejemplo, Alakazam debe pertenecer al grupo Forma Humana. Y si observas a Machoke, llegarás a la misma conclusión.

Ditto es un caso aparte. Este Pokémon tiene una capacidad de transformación que le permite copiar el código genético de otros Pokémon. Así puede reproducirse con montones de especies y hacer tanto de mamá como de papá. Por eso tener un Ditto será imprescindible para rellenar huecos de tu Pokédex. Por ejemplo, **para conseguir a Tyrogue,** tu única opción será cruzar a Hitmonlee o Hitmonchan con Ditto.



Usa la Pokédex para ver el aspecto del Pokémon que quieras reproducir. Su aspecto puede darte la clave del Grupo Huevo al que pertenece.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Desarme	Siniestro
Puño Fuego	Fuego
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Hielo	Hielo

MACHOP, MACHOKE, MACHAMP

GRUPO HUEVO: Forma Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Pantalla Luz	Psíquico
Meditación	Psíquico
Patada Giro	Lucha
Otra Vez	Normal
Estímulo	Normal
Contador	Lucha
Avalancha	Roca

BELLSPROUT, WEEPINBELL VICTREEBEL

GRUPO HUEVO: PLANTA

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Danza Espada	Normal
Otra Vez	Normal
Reflejo	Psíquico
Síntesis	Planta
Chupavidas	Bicho
Arraigo	Planta
Hoja Mágica	Planta

TENTACOOL, TENTACRUEL

GRUPO HUEVO: AGUA 3

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Aurora	Psíquico
Manto Espejo	Psíquico
Giro Rápido	Normal
Niebla	Hielo
Velo Sagrado	Normal
Rayo Confuso	Fantasma

GEODUDE, GRAVELER, GOLEM

GRUPO HUEVO: MINERAL

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Megapuño	Normal
Avalancha	Roca
Bloqueo	Normal

PONYTA, RAPIDASH

GRUPO HUEVO: CAMPO

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rueda Fuego	Fuego
Golpe	Normal
Doble Patada	Lucha
Hipnosis	Psíquico
Encanto	Normal
Doble Filo	Normal

SLOWPOKE, SLOWBRO, SLOWKING

GRUPO HUEVO: MONSTRUO/AGUA 1

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Velo Sagrado	Normal
Tambor	Normal
Premonición	Psíquico
Pisotón	Normal
Chapoteolodo	Tierra
Sonámbulo	Normal
Ronquido	Normal

MAGNEMITE, MAGNETON

GRUPO HUEVO: Género Desconocido

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

FARFETCH'D

GRUPO HUEVO: Volador/Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Ala de Acero	Acero
Profecía	Normal
Mov. Espejo	Volador
Remolino	Normal
At. Rápido	Normal
Azote	Normal
Danza Pluma	Volador
Maldición	¿?

DODUO, DODRIO

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
At. Rápido	Normal
Supersónico	Normal
Niebla	Hielo
Finta	Siniestro
Azote	Normal
Esfuerzo	Normal

Herencia Pokémon: descubre cómo funcionan los Movimientos Huevo

La Guardería te permitirá obtener mejores Pokémon que los que encuentras en estado salvaje. ¿Como se consigue eso? Pues si conoces las leyes de la herencia Pokémon, **conseguirás que tus bebés Pokémon nazcan con movimientos alucinantes.** Y es que cuando un Pokémon sale de un Huevo puede nacer sabiendo más movimientos que en estado normal. ¿Quieres saber qué movimientos puede aprender? Aquí los tienes, estas son las leyes de la herencia Pokémon. →



Si quieres saber los movimientos que puede conocer un Pokémon cuando el Huevo eclosione, aprende las leyes de la herencia Pokémon.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

SEEL, DEWGONG

GRUPO HUEVO: Agua 1/Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Lengüetazo	Fantasma
Canto Mortal	Normal
Anulación	Normal
Perforador	Normal
Portazo	Normal
Otra Vez	Normal
Sorpresa	Normal
Carámbano	Hielo
Azote	Normal
Explosión	Normal
Bloqueo	Normal

GRIMER, MUK

GRUPO HUEVO: Amorfo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Niebla	Hielo
Mal de Ojo	Normal
Lengüetazo	Fantasma
Cerca	Psíquico
Maldición	¿?
Puño Sombra	Fantasma
Explosión	Normal

SHELLDER, CLOYSTER

GRUPO HUEVO: Agua 3

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Burbuja	Agua
Barrera	Psíquico
Giro Rápido	Normal
Chirrido	Normal
Carámbano	Hielo

GASTLY, HAUNTER, GENGAR

GRUPO HUEVO: Amorfo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Psicoonda	Psíquico
Canto Mortal	Normal
Niebla	Hielo
Impresionar	Fantasma
Fuego Fatuo	Fuego
Rabia	Fantasma
Explosión	Normal

ONIX, STEELIX

GRUPO HUEVO: MINERAL

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Avalancha	Roca

DROWZEE, HYPNO

GRUPO HUEVO: F. Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Barrera	Psíquico
Ayuda	Normal
Imitación	Psíquico
Puño Fuego	Fuego
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Hielo	Hielo

KRABBY, KINGLER

GRUPO HUEVO: Agua 3

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Excavar	Tierra
Niebla	Hielo
Amnesia	Psíquico
Azote	Normal
Portazo	Normal
Desarme	Siniestro
Danza Espada	Normal

VOLTORB, ELECTRODE

GRUPO HUEVO: GÉNERO DESCONOCIDO

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

EXEGGCUTE, EXEGGUTOR

GRUPO HUEVO: Planta

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Síntesis	Planta
Luz Lunar	Normal
Reflejo	Psíquico
Poder Pasado	Roca
Más Psique	Normal
Arraigo	Planta
Maldición	¿?

CUBONE, MAROWAK

GRUPO HUEVO: Monstruo

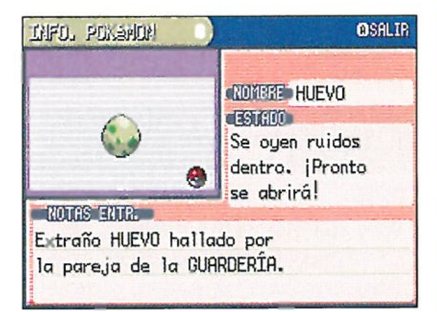
MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Avalancha	Roca

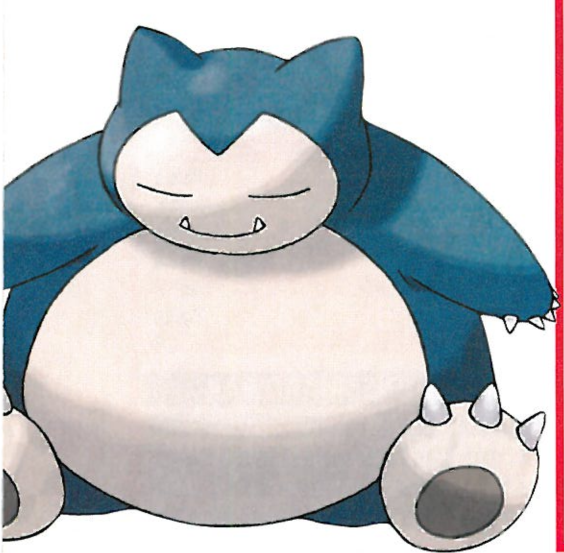
→ **Si el Pokémon de un HUEVO puede aprender una MT** y su padre sabe ese mismo movimiento, la cría nacerá con ese movimiento aprendido. ¡Toma ventaja!

Si el Pokémon puede aprender un determinado movimiento al subir de nivel y tanto su papá como su mamá saben ese movimiento, el bebé nacerá con él.

Hay ciertos movimientos que no se aprenden por MT o subiendo de nivel, pero si el Pokémon bebé tiene la capacidad de aprenderlo y su padre lo sabe, entonces el bebé nacerá con él. Este tipo de movimientos es lo que los entrenadores Pokémon conocen como Movimientos Huevo.



Cuando incorpores un HUEVO a tu equipo Pokémon podrás saber cuánto le queda para eclosionar, simplemente leyendo la frase que hay en el apartado Estado.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Poder Pasado	Roca
Tambor	Normal
Chirrido	Normal
Cabezazo	Normal
Canto Mortal	Normal
Danza Espada	Normal

TYROGUE, HITMONLEE, HITMONCHAN, HITMONTOP

GRUPO HUEVO TYROGUE: Ninguno
GRUPO HUEVO HITMONLEE, HITMONCHAN Y HITMONTOP: Forma Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Giro Rápido	Normal
Pat. S. Alta	Lucha
Ultrapuño	Lucha
Telépata	Normal

LICKITUNG

GRUPO HUEVO: Monstruo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Tambor	Normal
Magnitud	Tierra
Golpe Cuerpo	Normal
Maldición	¿?
Estímulo	Normal
Sonámbulo	Normal
Ronquido	Normal
Sustituto	Normal

KOFFING, WEEZING

GRUPO HUEVO: Amorfo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Chirrido	Normal
Psicorrayo	Psíquico
Mismodestino	Fantasma
Divide Dolor	Normal
Fuego Fatuo	Fuego

RHYHORN, RHYDON

GRUPO HUEVO: Monstruo/Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Triturar	Siniestro
Inversión	Lucha
Avalancha	Roca
Contador	Lucha
Magnitud	Tierra
Danza Espada	Normal
Maldición	¿?
Garra Brutal	Normal

CHANSEY, BLISSEY

GRUPO HUEVO: HADA

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Presente	Normal
Metrónomo	Normal
Campana Cura	Normal
Aromaterapia	Planta
Sustituto	Normal

TANGELA

GRUPO HUEVO: Planta

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Azote	Normal
Confusión	Psíquico
Megaagotar	Planta
Reflejo	Psíquico
Amnesia	Psíquico
Drenadoras	Planta
Adaptación	Normal

KANGASKHAN

GRUPO HUEVO: Monstruo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Pisotón	Normal
Profecía	Normal
Foco Energía	Normal
Velo Sagrado	Normal
Anulación	Normal
Contador	Lucha
Garra Brutal	Normal
Sustituto	Normal

HORSEA, SEADRA, KINGDRA

GRUPO HUEVO: Agua 1/Dragón

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Azote	Normal
Rayo Aurora	Hielo
Pulpocañón	Agua
Anulación	Normal
Bote	Volar
Danza Dragón	Dragón
Dragoaliento	Dragón

GOLDEEN, SEAKING

GRUPO HUEVO: Agua 2

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Psicorrayo	Psíquico

POKéMON™

EDICIÓN VERDE HOJA

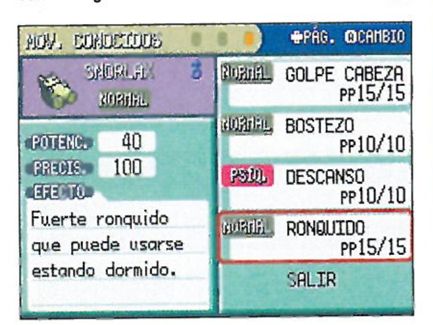
EDICIÓN ROJO FUEGO



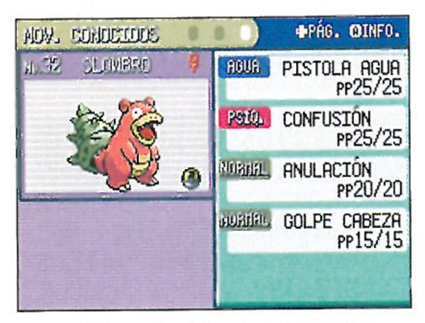
REVISTA POKéMON™

Pon manos a la obra

Para que aprendas bien como funciona la Guardería, intentaremos conseguir un Huevo del que salga un Slowpoke muy chulo. Los Pokémon que vamos a utilizar para conseguirlo son los siguientes. ➔



Aquí tenemos un Snorlax que sabe Ronquido, uno de los Movimientos Huevo de Slowpoke. Fíjate que también conoce Descanso y Golpe Cabeza.



La mamá de nuestro futuro bebé Slowpoke es esta Slowbro que conoce Pistola Agua, Confusión, Anulación y Golpe Cabeza.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Niebla	Hielo
Hidrobomba	Agua
Sonámbulo	Normal
Chapoteolodo	Tierra

STARYU, STARMIE

GRUPO HUEVO: Género Desconocido

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

MR. MIME

GRUPO HUEVO: Forma Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Premonición	Psíquico
Hipnosis	Psíquico
Mimético	Normal
Más Psique	Normal
Sorpresa	Normal
Truco	Psíquico

SCYTHER, SCIZOR

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Contador	Lucha
Velo Sagrado	Normal
Relevo	Normal
Inversión	Lucha
Pantalla Luz	Psíquico
Aguante	Normal
Viento Plata	Bicho

SMOOCHUM, JYNX

GRUPO HUEVO SMOOCHUM: Ninguno

GRUPO HUEVO JYNX: Forma Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Meditación	Psíquico
Más Psique	Normal
Sorpresa	Normal
Deseo	Normal
Puño Hielo	Hielo

ELEKID, ELECTABUZZ

GRUPO HUEVO ELEKID: Ninguno

GRUPO HUEVO: Forma Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Golpe Kárate	Lucha
Barrera	Psíquico

Patada Giro	Lucha
Meditación	Psíquico
Tajo Cruzado	Lucha
Puño Fuego	Fuego
Puño Hielo	Hielo

MAGBY, MAGMAR

GRUPO HUEVO MAGBY: Ninguno

GRUPO HUEVO MAGMAR: F. Humana

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Golpe Kárate	Lucha
Megapuño	Normal
Barrera	Psíquico
Chirrido	Normal
Tajo Cruzado	Lucha
Puño Trueno	Eléctrico

PINSIR

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Ataque Furia	Normal
Azote	Normal
Falsotortazo	Normal
Finta	Siniestro

TAUROS

GRUPO HUEVO: Campo

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

MAGIKARP, GYARADOS

GRUPO HUEVO: Agua 2/Dragón

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

LAPRAS

GRUPO HUEVO: Monstruo/Agua 1

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Profecía	Normal
Sustituto	Normal
Cosquillas	Normal
Alivio	Normal
Danza Dragón	Dragón
Maldición	¿?
Sonámbulo	Normal
Perforador	Normal

DITTO

GRUPO HUEVO: Ditto

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

➔ **Un Slowbro hembra** que conoce Pistola Agua, Confusión, Anulación y Golpe Cabeza.

Un Snorlax macho que conoce Golpe Cabeza, Descanso, Bostezo y Ronquido.

Como ambos Pokémon pertenecen al Grupo Huevo Monstruo, cuando los dejes en la Guardería de Isla Quarta obtendrás un Huevo. Habrá que caminar mucho para que el Huevo eclosione y salga un bebé Slowpoke de nivel 5, pero finalmente lo conseguirás y verás que tiene los siguientes movimientos:

Placaje: Es un movimiento básico que tienen los Slowpoke de nivel 5.

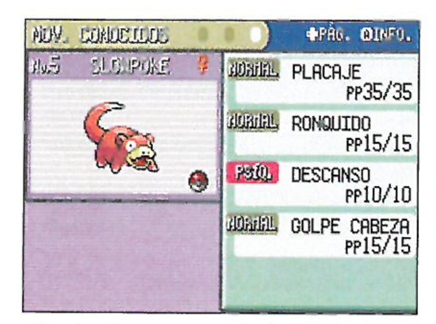
Ronquido: Es uno de los Movimientos Huevo que puede aprender Slowpoke y lo ha aprendido porque su papá Snorlax lo conoce.

Descanso: Este movimiento lo puede aprender Slowpoke a través de la MT44, por eso, como su papá Snorlax lo conoce, ha nacido sabiéndolo.

Golpe Cabeza: Tanto el papá Snorlax como la mamá Slowbro conocen este movimiento, por eso el bebé Slowpoke ha nacido sabiéndolo.



Cuando dejes en la GUARDERÍA un Snorlax macho y un Slowbro hembra conseguirás un HUEVO. Cuando eclosione obtendrás un Slowpoke bebé.



Salvo Placaje que es un movimiento básico, el resto de los movimientos que sabe Slowpoke han seguido todas las reglas de la herencia Pokémon.

MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

EEVEE, VAPOREON, JOLTEON, FLAREON

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Encanto	Normal
Azote	Normal
Aguante	Normal
Maldición	¿?
Cosquillas	Normal
Deseo	Normal

PORYGON, PORYGON 2

GRUPO HUEVO: Género Desconocido

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

OMANYTE, OMASTAR

GRUPO HUEVO: Agua 1/Agua 3

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Burbuja	Agua
Rayo Aurora	Hielo
Portazo	Normal
Supersónico	Normal
Niebla	Hielo
Avalancha	Roca
Púas	Tierra

KABUTO, KABUTOPS

GRUPO HUEVO: Agua 1/Agua 3

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Burbuja	Agua
Rayo Aurora	Hielo
Giro Rápido	Normal
Excavar	Tierra
Azote	Normal
Desarme	Siniestro
Rayo Confuso	Fantasma

AERODACTYL

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Remolino	Normal
Persecución	Siniestro
Profecía	Normal
Ala de Acero	Acero
Dragoaliento	Dragón
Maldición	¿?

SNORLAX

GRUPO HUEVO: Monstruo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Lengüetazo	Fantasma
Encanto	Normal
Doble Filo	Normal
Maldición	¿?
Fisura	Tierra
Sustituto	Normal

ARTICUNO

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

ZAPDOS

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

MOLTRES

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

DRATINI, DRAGONAIR, DRAGONITE

GRUPO HUEVO: Agua 1/ Dragón

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Pantalla Luz	Psíquico
Neblina	Hielo
Niebla	Hielo
Supersónico	Normal
Dragoaliento	Dragón
Danza Dragón	Dragón

MEWTWO

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

SENTRET, FURRET

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Doble Filo	Normal
Persecución	Siniestro
Cuchillada	Normal
Foco Energía	Normal
Inversión	Lucha
Sustituto	Normal
Truco	Psíquico
Ayuda	Normal



Si deseas acelerar la eclosión de un HUEVO, lo mejor que puedes hacer es subirte a la bici y pegarte unas cuantas vueltas a toda velocidad.



Si quieres tener un Staryu bebé, necesitas a Ditto. Y es que todos los Pokémon de género desconocido solo se reproducen con Ditto.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

LEDYBA, LEDIAN

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Venganza	Normal
Viento Plata	Bicho

SPINARAK, ARIADOS

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Anulación	Normal
Bomba Sónica	Normal
Relevo	Normal
Persecución	Siniestro
Doble Rayo	Bicho

TOGEPI, TOGETIC

GRUPO HUEVO TOGEPI: Ninguno
GRUPO HUEVO TOGETIC: Volador / Hada

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Presente	Normal
Mov. Espejo	Volador
Picotazo	Volador
Profecía	Normal
Premonición	Psíquico
Sustituto	Normal
Más Psique	Normal

NATU, XATU

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Niebla	Hielo
Pico Taladro	Volador
At. Rápido	Normal
Finta	Siniestro
Ala de Acero	Acero
Más Psique	Normal
Danza Pluma	Volador
Alivio	Normal

AZURILL, MARILL, AZUMARILL

GRUPO HUEVO AZURILL: Ninguno
GRUPO HUEVO MARILL, AZUMARILL: Agua 1 / Hada

MOVIMIENTOS HUEVO AZURILL	
NOMBRE	TIPO
Otra Vez	Normal
Canto	Normal
Alivio	Normal
Cosquillas	Normal

MOVIMIENTOS HUEVO MARILL	
NOMBRE	TIPO
Pantalla Luz	Psíquico
Presente	Normal
Amnesia	Psíquico
Premonición	Psíquico
Tambor	Normal
Canto Mortal	Normal
Supersónico	Normal
Sustituto	Normal

HOPPIP, SKIPLOOM, JUMPLUFF

GRUPO HUEVO: Hada / Planta

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Confusión	Psíquico
Otra Vez	Normal
Doble Filo	Normal
Reflejo	Normal
Amnesia	Psíquico
Refuerzo	Normal
Más Psique	Normal

YANMA

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Remolino	Normal
Inversión	Lucha
Chupavidas	Bicho
Doble Rayo	Bicho
Viento Plata	Bicho

WOOPER, QUAGSIRE

GRUPO HUEVO: Agua 1 / Campo

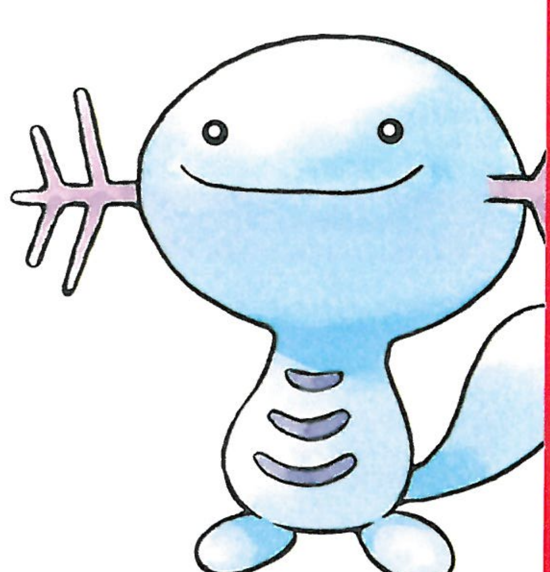
MOVIMIENTOS HUEVO	
NOMBRE	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Poder Pasado	Roca
Velo Sagrado	Normal
Maldición	¿?
Chapoteolodo	Tierra
Reserva	Normal
Tragar	Normal
Escupir	Normal



No se conoce bien la causa, pero ni siquiera el ligón de Ditto es capaz de hacer que los legendarios tengan un Huevo. ¡Qué pena!



El rival ha ido a Isla Quarta a por un Huevo Pokémon. Dice que los Huevos son necesarios para completar la Pokédex Nacional; lleva razón.



MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

MURKROW

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Remolino	Normal
Pico Taladro	Volador
Mov. Espejo	Volador
Ataque Ala	Volador
Ataque Aéreo	Volador
Rayo Confuso	Fantasma
Danza Pluma	Volador
Canto Mortal	Normal

MSDREAVUS

GRUPO HUEVO: Amorfo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Chirrido	Normal
Mismodestino	Fantasma
Más Psique	Normal
Cerca	Psíquico

UNOWN

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

WYNAUT, WOBBUFFET

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

DUNSPARCE

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Venganza	Normal
Poder Pasado	Roca
Avalancha	Roca
Mordisco	Siniestro
Golpe Cabeza	Normal
Impresionar	Fantasma
Maldición	¿?

QWILFISH

GRUPO HUEVO: Agua 2

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Azote	Normal
Niebla	Hielo
Rayo Burbuja	Agua
Supersónico	Normal
Impresionar	Fantasma

HERACROSS

GRUPO HUEVO: Bicho

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Fortaleza	Normal
Venganza	Normal
Azote	Normal
Falsotortazo	Normal

SNEASEL

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Contador	Lucha
Rencor	Fantasma
Profecía	Normal
Reflejo	Psíquico
Mordisco	Siniestro
Garra Brutal	Normal
Sorpresa	Normal

SLUGMA, MAGCARGO

GRUPO HUEVO: Amorfo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Armad. Ácida	Veneno

SWINUB, PILOSWINE

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Derribo	Normal
Mordisco	Siniestro
Golpe Cuerpo	Normal
Avalancha	Roca
Poder Pasado	Roca
Disp. Lodo	Tierra
Carámbano	Hielo
Doble Filo	Normal

REMORAID, OCTILLERY

GRUPO HUEVO: Agua 1/ Agua 2

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Aurora	Hielo
Pulpocañón	Agua
Supersónico	Normal
Niebla	Hielo
Chirrido	Normal



Este anciano que vive en Isla Inta ha regresado de la Guardería de Isla Quarta con un extraño Huevo entre sus manos. Consíguelo y al eclosionar tendrás nada menos que a Togepi.



En la Ruta 5 hay otra Guardería en la que puedes dejar a tus Pokémon para que ganen experiencia mientras viajas, pero aquí no podrán criar. O sea que mejor la de Isla Quarta.



Para conseguir un Huevo en la Guardería tendrás que dar un número de pasos que dependerán de la especie Pokémon que haya dentro del Huevo. Cuando lo cumplas, verás cómo eclosiona.

MOVIMIENTOS Y GRUPOS HUEVO

Onda Trueno	Eléctrico
Pedrada	Roca

DELIBIRD

GRUPO HUEVO: Agua 1 / Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Rayo Aurora	Hielo
At. Rápido	Normal
Premonición	Psíquico
Bote	Volador
Giro Rápido	Normal
Bola Hielo	Hielo

MANTINE

GRUPO HUEVO: Agua 1

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Ciclón	Dragón
Hidrobomba	Agua
Niebla	Hielo
Portazo	Normal
Chapoteolodo	Tierra
Avalancha	Roca

SKARMORY

GRUPO HUEVO: Volador

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Pico Taladro	Volador
Persecución	Siniestro
Remolino	Normal
Ataque Aéreo	Volador
Maldición	¿?

PHANPY, DONPHAN

GRUPO HUEVO: Campo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Foco Energía	Normal
Golpe Cuerpo	Normal
Poder Pasado	Roca
Ronquido	Normal
Contador	Lucha
Fisura	Tierra

RAIKOU

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

ENTEI

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

SUICUNE

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

LARVITAR, PUPITAR, TYRANITAR

GRUPO HUEVO: Monstruo

MOVIMIENTOS HUEVO

NOMBRE	TIPO
Persecución	Siniestro
Pisotón	Normal
Enfado	Dragón
Foco Energia	Normal
Poder Pasado	Roca
Danza Dragón	Dragón
Maldición	¿?

LUGIA

GRUPO HUEVO: Ninguno

NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

HO-OH

GRUPO HUEVO: Ninguno

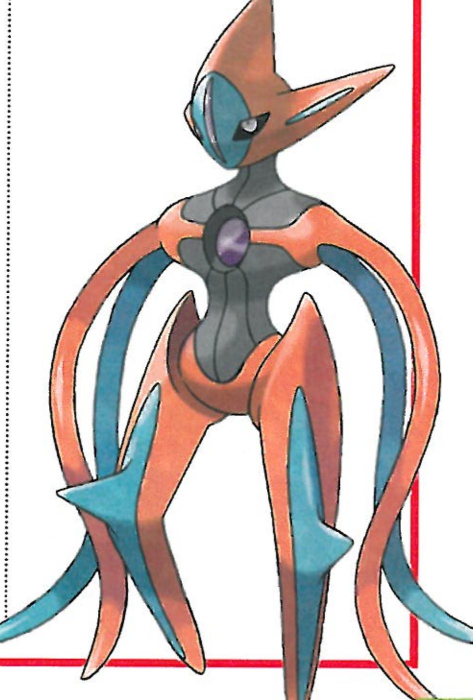
NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO

DEOXYS

(FORMA ATAQUE Y FORMA DEFENSA)

GRUPO HUEVO: Ninguno

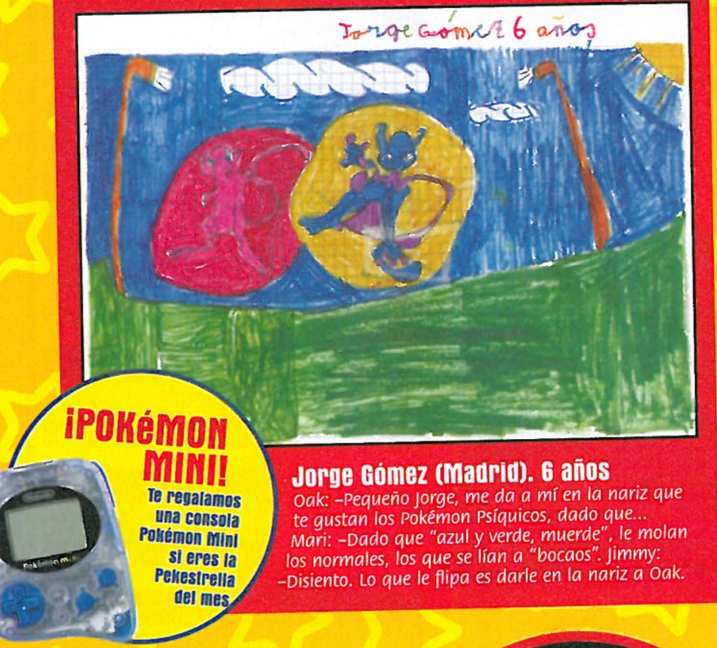
NO TIENE MOVIMIENTOS HUEVO





¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

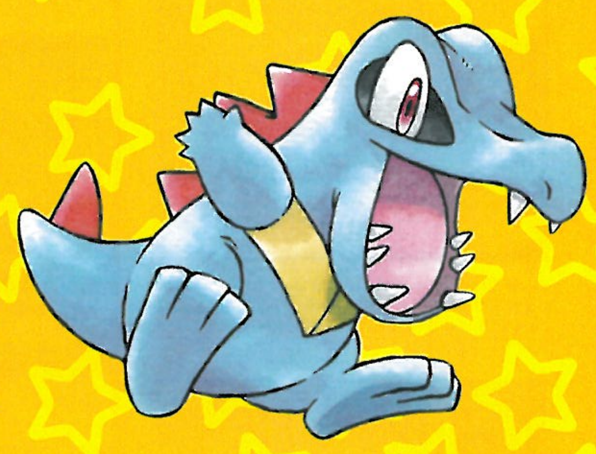
Pekestrella



Jorge Gómez (Madrid). 6 años

Oak: –Pequeño Jorge, me da a mí en la nariz que te gustan los Pokémon Psíquicos, dado que... Mari: –Dado que "azul y verde, muerde", le molan los normales, los que se lían a "bocaos". Jimmy: –Disiento. Lo que le flipa es darle en la nariz a Oak.

¡POKéMON MINI! Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes

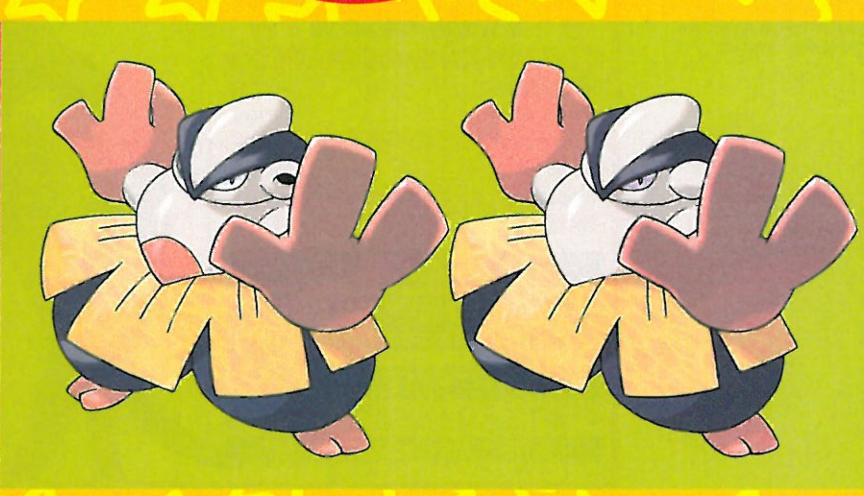


¡Participa y Gana!



Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Agudiza la vista, encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Hariyama y tómate un helado de tomate.

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



5



PODER PSÍQUICO

Oak: –Ves la circunferencia donde está encerrado el Pokémon, ¿verdad? Pues su nombre es... Jimmy: –Es el doble del área del círculo, siempre que leas la fórmula al revés, en "ingré" y evites pronunciar el primer número y el primer símbolo. Mari: –¡Quéee... chupi, al revés!





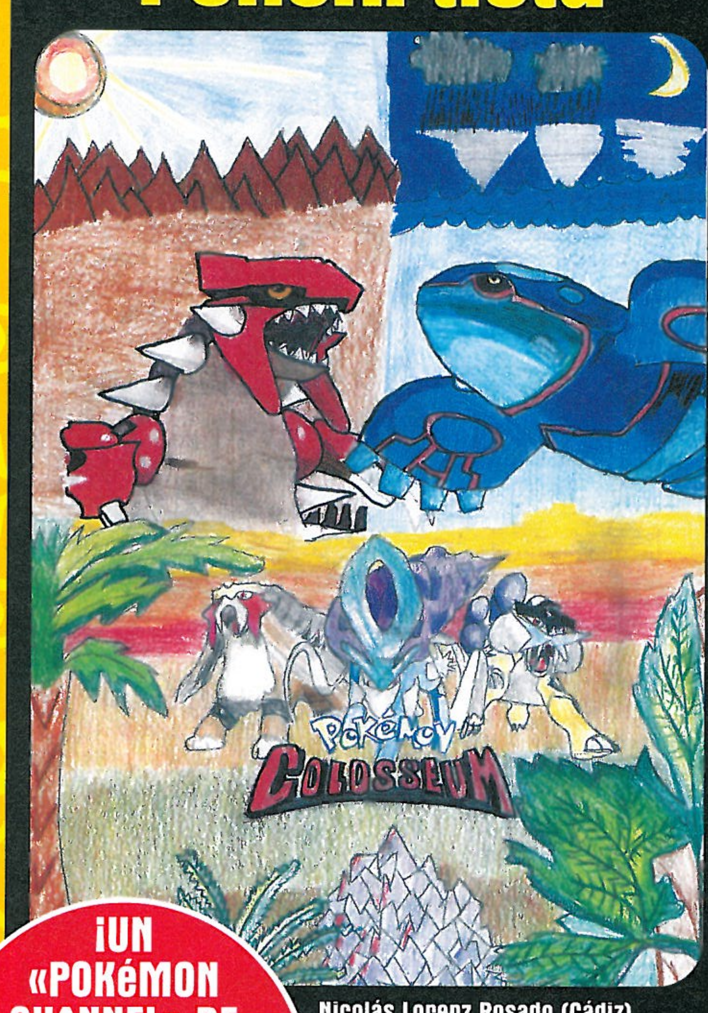
Enrique Fuster (Valencia, 9 años)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista



Nicolás Lorenz Rosado (Cádiz)
Mari: –¡Anda, mira! ¡Rosado y de Cádiz, igualito que Jimmy! Jimmy: –Pero, ¿qué dices? Si yo nací... Mari: –A ver, ¿quién anduvo el otro día en Cádiz y vino como una cereza? Oak: –Demasiado Rayo Solar.

¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!

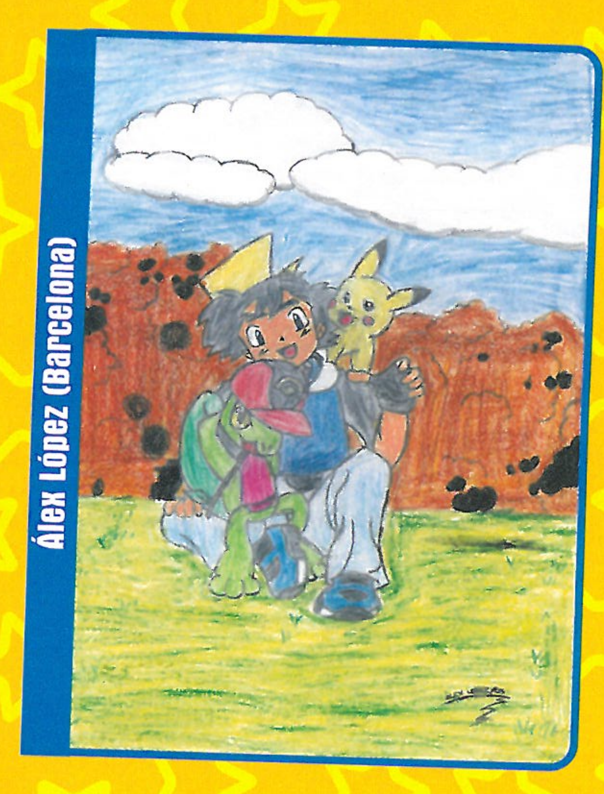




Azahara Fernández (Zamora)



Judit Martínez (Barcelona)



Álex López (Barcelona)

PokéChiste

Oak: –Adrián Llaneza... Mari: –Llaneza o algo así, porque he leído el chiste y el remite, pero sin gafas. Oak: –...de Gijón... Jimmy: –Ah, Gijón y su mazapán de... Oak: –...em... ¡que gracias!





Rubén López (Barcelona)



Ah, qué bien se está "tirao", jugando con tu GBA a Pokémon y... y sin tocar un lápiz. ¡Anda, pilla uno y haz la sopa, que se te va a olvidar cómo se ponía la mano!

Supersopa de letras Pokémon

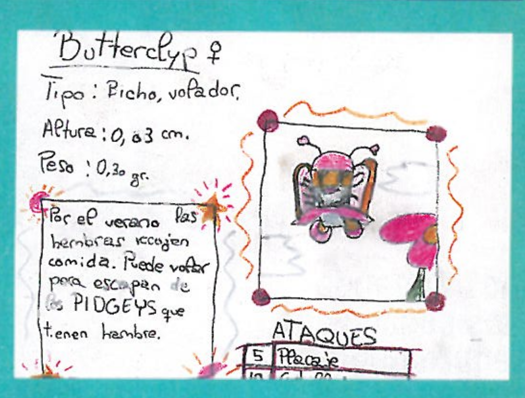
P	I	K	A	C	H	U	Z	O	R	I	U	N	D	I	O	T	U
I	M	A	G	N	A	R	U	L	E	B	T	A	R	U	B	E	N
C	T	W	E	I	R	D	Y	W	U	R	N	S	N	E	N	S	I
H	N	E	E	V	I	I	L	O	S	U	A	M	O	N	E	T	C
U	U	R	N	A	Y	Z	K	R	K	Y	T	E	L	N	U	O	O
A	C	H	I	T	A	A	R	A	T	T	A	T	A	O	O	S	R
L	I	S	A	M	A	N	K	E	Y	B	B	A	R	K	L	T	N
C	O	D	U	B	H	C	O	P	O	N	E	P	N	A	U	E	I
O	A	N	R	O	S	A	O	S	A	W	S	O	N	A	Y	R	O
R	H	A	R	C	O	L	T	O	O	L	X	D	O	E	A	O	R
T	E	S	A	F	I	T	A	C	L	A	U	R	G	O	T	N	E
M	E	L	I	N	D	R	E	E	L	U	L	D	E	M	O	I	D
A	K	O	R	D	O	E	B	K	I	L	I	A	D	E	M	O	N
O	O	L	E	E	D	U	S	A	T	P	O	T	O	R	O	F	A
W	P	I	L	A	R	O	I	N	R	E	R	A	I	K	O	U	M
T	W	T	K	N	I	L	M	S	O	L	N	E	T	I	M	E	R
W	O	A	O	E	T	N	E	U	P	O	T	I	T	T	L	U	A
E	L	D	E	E	W	B	T	S	L	N	O	O	T	A	M	E	H
M	S	E	O	S	O	N	R	I	E	P	S	Y	D	U	C	K	C
N	I	L	O	N	A	M	A	T	E	R	R	A	Z	I	B	U	Z

Encuentra los 18 Pokémon que habitan las Rutas 4, 24 y 25 en Rojo F. y Verde H.

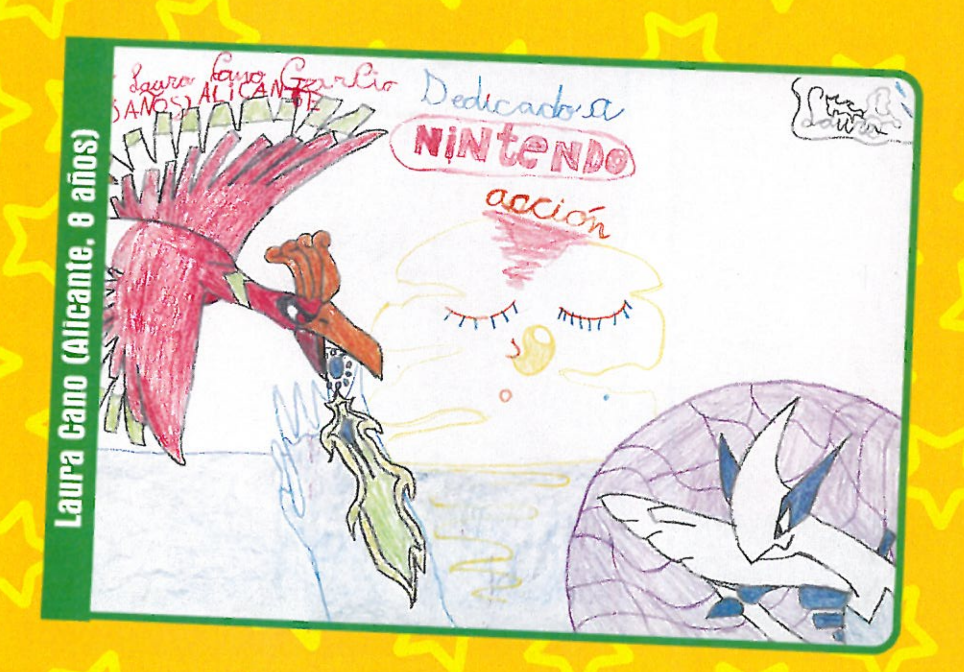
LLAMADAS (¡hum, hum!)

Yo una vez me inventé un Pokémon. Así es.

Oak: –Este mes nos bendicen con sus creaciones Lara y María Amat, de Gijón...
Jimmy: –...de forma de patito azulón con...
Oak: –...que se han inventado a Butterclyp, un Pokémon de tipo Bicho/Volador de lo más interesante. No menos que el versátil Nisyakémon de Luisa Gainza, pamplonica ella. Su Pokémon tiene la habilidad de tomar cualquier Tipo: Agua, Planta, Fuego, Hielo...
Jimmy: –¡Y bien ricos!







Laura Cano (Alicante, 8 años)

Clubes

¡Hola a todos los Pokéfans! Me llamo Estrella y me gustaría formar un club. Se llamaría "Unión Pokémon". No hay límite de edad. Cambiaríamos todo tipo de cosas. Solo tenéis que enviar vuestros datos y una foto tamaño carnet a:

Estrella Basadre Pascual
Avda. Segunda Aguada
21T-3ºD
CP: 11012, Cádiz

PD: Todos recibiréis un carnet del club.

Soluciones pasatiempos

Diferencias Hariyama



Es Pokémon, pero...

1.Pokémon Esmeralda (GBA)
2. Pokémon Box (GC)
3. Pokémon Dash (DS)
4. Pokémon Channel (GC)
5.Pokémon XD (GC)

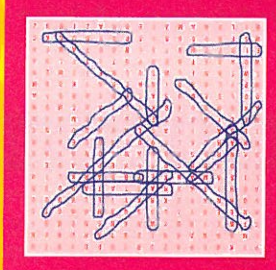
Poder Psíquico

Es Pichu.

Siluetas

1. Venusaur 2. Rattata

Supersopa Pokémon



Conoce a fondo a tus Pokémon

Qué, de vacaciones, ¿no? Jugando como un cosaco (que los cosacos no jugaban a esto, pero seguro que les habría gustado) y aprendiendo las mejores tácticas para ganar a cualquiera. ¡Pues te toca estudiar un poquito, para no perder las buenas costumbres! Aquí tienes los ataques, tipos y habilidades de otros catorce Pokémon. ¡A leer atentamente!

61 POLIWHIRL

Es capaz de vivir dentro o fuera del agua. Fuera del agua, suda para mantener baboso su cuerpo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Hipnosis	Psíquico
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv. 7	Hipnosis	Psíquico
Nv. 13	Pistola Agua	Agua
Nv. 19	Doblebofetón	Normal
Nv. 27	Danza Lluvia	Agua
Nv. 35	Golpe Cuerpo	Normal
Nv. 43	Tambor	Normal
Nv. 51	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: **Humedad:** Evita la autodestrucción
Absor. Agua: Convierte el agua en PS.

EVOLUCIÓN: **Poliwrath** (Piedra Agua)
Politoed (Intercambio con Roca del Rey)

62 POLIWRATH

Experto nadador tanto a braza como a crol. Gana a los nadadores profesionales.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hipnosis	Psíquico
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Doblebofetón	Normal
Básico	Sumisión	Lucha
Nv. 35	Sumisión	Lucha
Nv. 51	Telépata	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Agua **TIPO 2:** Lucha **DISPONIBLE:** –

HABILIDAD: **Humedad** (Evita la autodestrucción)
Absor. Agua (Convierte el agua PS)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

GUÍA DE COLORES: ROJO ■ VERDE ■ RUBÍ ■ ZAFIRO ■ COLOSSEUM ■ CHANNEL ■

63 ABRA



Con su capacidad de leer la mente, detecta cualquier peligro y se teletransporta a un lugar seguro.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Psíquico **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Sincronía:** Transmite problemas de estado
Foco Interno: Evita el retroceso
EVOLUCIÓN: **Kadabra** (Nv 16) > **Alakazam** (Intercambio)

64 KADABRA



Emite ondas alfa especiales que causan dolor de cabeza a todo el que se le acerca.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 16	Confusión	Psíquico
Nv. 18	Anulación	Normal
Nv. 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv. 23	Reflejo	Psíquico
Nv. 25	Recuperación	Normal
Nv. 30	Premonición	Psíquico
Nv. 33	Imitación	Psíquico
Nv. 36	Psíquico	Psíquico
Nv. 43	Truco	Psíquico
—	—	—

TIPO 1: Psíquico **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Sincronía:** Transmite problemas de estado.
Foco Interno: Evita el retroceso.
EVOLUCIÓN: **Alakazam** (Intercambio)

65 ALAKAZAM



Su cerebro puede ganar al de un ordenador de alta gama. Tiene un coeficiente intelectual de 5.000.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 16	Confusión	Psíquico
Nv. 18	Anulación	Normal
Nv. 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv. 23	Reflejo	Psíquico
Nv. 25	Recuperación	Normal
Nv. 30	Premonición	Psíquico
Nv. 33	Paz Mental	Psíquico
Nv. 36	Psíquico	Psíquico
Nv. 43	Truco	Psíquico
—	—	—

TIPO: Psíquico **DISPONIBLE:** –
HABILIDAD: **Sincronía:** Transmite problemas de estado.
Foco Interno: Evita el retroceso.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

66 MACHOP



Le encanta ser musculoso. Se entrena en todo tipo de arte marcial para ser aún más fuerte.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 7	Foco Energía	Normal
Nv. 13	Golpe Kárate	Lucha
Nv. 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv. 22	Profecía	Normal
Nv. 25	Desquite	Lucha
Nv. 31	Tiro Vital	Lucha
Nv. 37	Sumisión	Lucha
Nv. 40	Tajo Cruzado	Lucha
Nv. 43	Cara Susto	Normal
Nv. 49	Puñodinámico	Lucha
—	—	—

TIPO: Lucha **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Agallas:** Sube el Ataque si sufre.
EVOLUCIÓN: **Machoke** (Nv 28) > **Machamp** (Intercambio)

67 MACHOKE



Su musculoso cuerpo es tan fuerte que usa un cinturón anti-fuerza para controlar sus movimientos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv. 7	Foco Energía	Normal
Nv. 13	Golpe Kárate	Lucha
Nv. 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv. 22	Profecía	Normal
Nv. 25	Desquite	Lucha
Nv. 33	Tiro Vital	Lucha
Nv. 41	Sumisión	Lucha
Nv. 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv. 51	Cara Susto	Normal
Nv. 59	Puñodinámico	Lucha
—	—	—

TIPO: Lucha **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: **Agallas:** Sube el Ataque si sufre

EVOLUCIÓN: **Machamp** (Intercambio)

68 MACHAMP



Usa los fuertes músculos que tiene para lanzar bestiales puñetazos y enviar lejos a su víctima.

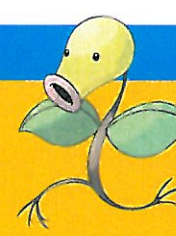
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv. 7	Foco Energía	Normal
Nv. 13	Golpe Kárate	Lucha
Nv. 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv. 22	Profecía	Normal
Nv. 25	Desquite	Lucha
Nv. 33	Tiro Vital	Lucha
Nv. 41	Sumisión	Lucha
Nv. 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv. 51	Cara Susto	Normal
Nv. 59	Puñodinámico	Lucha
—	—	—

TIPO: LUCHA **DISPONIBLE:** –

HABILIDAD: **Agallas:** Sube el Ataque si sufre

EVOLUCIÓN: **No evoluciona**

69 BELLSPROUT



Un Pokémon carnívoro que caza insectos. Usa sus raíces para absorber humedad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Látigo Cepa	Planta
Nv. 6	Desarrollo	Normal
Nv. 11	Repetición	Normal
Nv. 15	Somnífero	Planta
Nv. 17	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 19	Paralizador	Planta
Nv. 23	Ácido	Veneno
Nv. 30	Dulce Aroma	Normal
Nv. 37	Hoja Afilada	Planta
Nv. 45	Portazo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 1:** Veneno **DISPONIBLE:** ■

HABILIDAD: **Clorofila:** Con sol, sube la Velocidad.

EVOLUCIÓN: **Weepinbell** (Nv 21) > **Victreebel** (Piedra Hoja)

70 WEEPINBELL



Escupe Polvo Veneno para envenenar al enemigo, y luego lo liquida con Ácido.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Látigo Cepa	Planta
Básico	Desarrollo	Normal
Básico	Repetición	Normal
Nv. 6	Desarrollo	Normal
Nv. 11	Repetición	Normal
Nv. 15	Somnífero	Planta
Nv. 17	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 19	Paralizador	Planta
Nv. 24	Ácido	Veneno
Nv. 33	Dulce Aroma	Normal
Nv. 42	Hoja Afilada	Planta
Nv. 54	Portazo	Normal
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■

HABILIDAD: **Clorofila:** Con sol, sube la Vel.ocidad.

EVOLUCIÓN: **Victreebel** (Piedra Hoja)

71 VICTREEBEL



Dicen que vive en grandes colonias en el interior de las junglas, aunque nadie ha podido verificarlo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Látigo Cepa	Planta
Básico	Reserva	Normal
Básico	Tragar	Normal
Básico	Escupir	Normal
Básico	Somnífero	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Hoja Afilada	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** –
HABILIDAD: **Clorofila:** Con sol, sube la Velocidad.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

72 TENTACOOL



Va a la deriva a poca profundidad. Si es pescado por accidente, soltará su punzante ácido.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Nv. 6	Supersónico	Normal
Nv. 12	Restricción	Normal
Nv. 19	Ácido	Veneno
Nv. 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv. 30	Repetición	Normal
Nv. 36	Barrera	Psíquico
Nv. 43	Chirrido	Normal
Nv. 49	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Agua **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Cuerpo Puro:** Evita que baje la habilidad.
Lodo Líquido: Al verlo hiere.
EVOLUCIÓN: Tentacruel (Nv 30)

73 TENTACRUEL



Cuando caza, extiende los cortos tentáculos que tiene para atrapar e inmovilizar a su presa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Restricción	Normal
Nv. 6	Supersónico	Normal
Nv. 12	Restricción	Normal
Nv. 19	Ácido	Veneno
Nv. 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv. 30	Repetición	Normal
Nv. 38	Barrera	Psíquico
Nv. 47	Chirrido	Normal
Nv. 55	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Agua **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Cuerpo Puro:** Evita que baje la habilidad
Lodo Líquido: Al verterlo hiere
EVOLUCIÓN: No evoluciona

74 GEODUDE



Aparecen en llanos y montañas. Como parecen rocas, la gente se tropieza con ellos o los pisa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Nv. 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv. 11	Lanzarrocas	Roca
Nv. 16	Magnitud	Tierra
Nv. 21	Autodestruc.	Normal
Nv. 26	Desenrollar	Roca
Nv. 31	Pedrada	Roca
Nv. 36	Terremoto	Tierra
Nv. 41	Explosión	Normal
Nv. 46	Doble Filo	Normal
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Roca **TIPO 2:** Tierra **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Cabeza Roca:** Evita volver a ser golpeado.
Robustez: Anula golpes fulminantes.
EVOLUCIÓN: **Graveler** (Nv 25) > **Golem** (Intercambio)



EDICIÓN VERDE HOJA

EDICIÓN ROJO FUEGO

¿QUIERES SABER DÓNDE SE OCULTA DEOXYS?

Descúbrelo y juega con él este verano.



Ven a Moviplaya con tu consola y tus juegos Verde Hoja o Rojo Fuego y consigue tu Ori-Ticket con el que podrás capturar a Deoxys.

También puedes conseguir el Ori Ticket desde tu casa, consulta cómo en: www.nintendoplaya.com o en http://pokemon.nintendo.es



www.nintendo.es

Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos?

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2005

Entérate dónde en:

www.nintendoplaya.com

Y además descubre en primicia Pokémon Esmeralda.